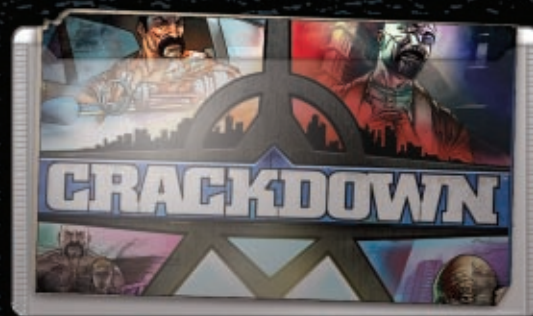




XBOX 360

XBOX
LIVE



FIELD MANUAL



Get the strategy guide
primagames.com®

Microsoft
game studios

realtime
worlds

1206 Part No. X13-04578-01 XK

ADVARSEL!

Inden du begynder at spille, skal du læse vigtige sundheds- og sikkerhedsoplysninger i brugerhåndbogen til Xbox 360 og eventuelle brugerhåndbøger til eksternt udstyr. Gem alle brugerhåndbøger, så du altid kan slå op i dem. Du kan finde oplysninger om erstatningshåndbøger på www.xbox.com/support eller ved at ringe til Xbox Kundesupport (se bagsidens inderside).

Vigtige sundhedsoplysninger om spil af videospil

Lysfølsomme anfald

Meget få personer kan opleve et anfald, når de udsættes for visse visuelle billeder, deriblandt blinkende lys eller mønstre, som kan forekomme i videospil. Selv personer, der ikke har tidligere erfaringer med anfald eller epilepsi, kan have en udiagnosticeret tilstand, som kan medføre disse "lysfølsomme anfald" ved brug af videospil.

Disse anfald kan omfatte forskellige symptomer, deriblandt svimmelhed, ændret syn, trækninger ved øjnene eller i ansigtet, ryk eller rystelser i arme eller ben, desorientering, forvirring eller midlertidigt tab af bevidstheden. Anfald kan også medføre bevidstløshed eller kramper, som kan føre til skader, hvis du falder eller rammer genstande tæt ved.

Stop spillet straks, og søg læge, hvis du oplever nogle af disse symptomer. Forældre bør holde øje med deres børn eller spørge dem om ovenstående symptomer – det er mere sandsynligt, at børn og teenagere kommer ud for disse anfald end voksne. Risikoen for lysfølsomme epileptiske anfald kan reduceres ved at tage følgende forholdsregler:

- Sid længere væk fra fjernsynsskærmen.
- Brug en mindre fjernsynsskærm.
- Spil i et veloplyst lokale.
- Spil ikke, når du er svimmel eller træt.

Søg læge, før der spilles, hvis du eller nogen i din familie har anfald eller epilepsi.

Oplysningerne i dette dokument, deriblandt henvisninger til URL-adresser og andre websteder, kan ændres uden varsel. Medmindre andet er angivet, er eksempler på firmaer, organisationer, produkter, domænenavne, e-mail-adresser, logoer, personer, steder og begivenheder skildret heri fiktive, og ingen forbindelse med noget virkelig firma, organisation, produkt, domænenavn, e-mail-adresse, logo, person, sted eller begivenhed er tiltænkt eller skal udledes herfra. Overensstemmelse med gældende copyrightlovgivninger er brugerens ansvar. Uden begrænsning af copyrightrettighederne må ingen del af dette dokument gengives, lagres i eller introduceres i et søgesystem eller transmitteres i nogen som helst form eller på nogen som helst måde (elektronisk, mekanisk, fotokopiering, optagelse eller andet) eller til noget som helst formål uden udtrykkelig skriftlig tilladelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan have patenter, patentansøgninger, varemærker, copyrights eller andre intellektuelle ejendomsrettigheder, som dækker nævnte emne i dette dokument. Medmindre det er udtrykkeligt anført i skriftlige licensaftaler fra Microsoft, giver besiddelsen af dette dokument ingen licensrettigheder til disse patenter, varemærker, copyrights eller anden intellektuel ejendom.

Navne på faktiske firmaer og produkter kan være varemærker tilhørende deres respektive ejere.

Uautoriseret kopiering, reverse engineering, transmission, offentliggørelse, udlejning, "pay for play" eller omgåelse af kopibeskyttelsen er strengt forbudt.

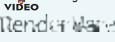
© & © 2007 Microsoft Corporation. Alle rettigheder forbeholdes.

Microsoft, logoet for Microsoft Game Studios, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logoerne og Xbox Live-logoet er enten registrerede varemærker eller varemærker tilhørende Microsoft Corporation i USA og/eller andre lande.

Udviklet af Realtime Worlds, Inc. for Microsoft Corporation. Realtime Worlds, Inc. og Realtime Worlds-logoet er varemærker tilhørende Realtime Worlds, Inc.

 Produceret under licens fra Dolby Laboratories.

 Bruger Bink Video. © 1997-2007 af RAD Game Tools, Inc.

 RenderWare er et registreret varemærke tilhørende Criterion Software Limited. Dele af denne software er © 1998-2005 Criterion Software Limited og dets licensgivere.

Havok Software© Copyright 2005 Havok.com (og dets licensgivere). Alle rettigheder forbeholdes. Se www.havok.com efter nærmere oplysninger.

Dele af denne software anvender SpeedTree®RT-teknologi (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® er et registreret varemærke tilhørende Interactive Data Visualization, Inc. Alle rettigheder forbeholdes.

Velkommen rekrut.

Tjenesten er taknemmelig for, at du har meldt dig frivilligt til at tjene befolkningen i Pacific City og bidrage med din viden og dine færdigheder.

Pacific City, vores lands hovedstad, bliver i øjeblikket styret af tre voldelige, nådesløse og stærkt organiserede bander – Los Muertos, Volk og Shai-Gen Corporation. Som modvirkning af denne oversvømmelse af kriminalitet har Tjenesten fundet hjælp hos general Shai-Gen og i den fallerede videnskabsmand Dr. Baltazar Czernenkos arbejde. Hans kontroversielle menneskemodificeringsprogram anvendes til at skabe Agenter som du selv, der er i stand til at udvikle sig og regenerere med hidtil uset hast.

Det eneste sikre og den eneste trøst, vi kan tilbyde, er, at døden ikke giver mening for Agenter som dig. Når din fysiske form har givet alt, den kan, kan du efterlade dit ydre hylster og regenerere med fornyet kraft og et helt nyt udseende. Som Tjenestens værktøj er du en og mange på samme tid.

Dit primære mål, og målet for alle Agenter er at optrælle disse tre bander ved at eliminere deres ledere og dermed genoprette freden og håbet om en lykkelig fremtid for indbyggerne i Pacific City.

Dit job bliver ikke let, Rekrut, men du har hele Tjenesten og dens styrke i ryggen. Held og lykke.



TILSTANDEN CAMPAIGN

I tilstanden **Campaign** (Felttog) har du to valgmuligheder: Du kan selv gå i kamp mod bandelederne, eller du kan fordoble din effektivitet ved at hente hjælp hos andre Agenter via systemlinket eller Xbox Live® (en harddisk, der kræves til spil med flere deltagere).

Dit eneste mål i tilstanden **Campaign** (Felttog) er at opspore og eliminere de 21 bandeledere, der har taget magten i gaderne i Pacific City. Jo højere de er i bandernes hierarki, desto bedre. Husk, at banden ikke er helt brudt sammen, før du har elimineret dens "høvding", dens generaler og alle bandemedlemmerne i den.



UDFORDRINGER PÅ TID

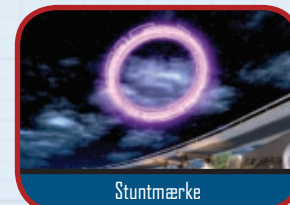
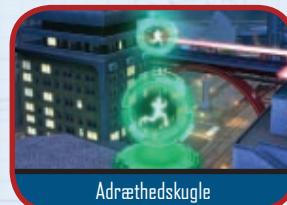
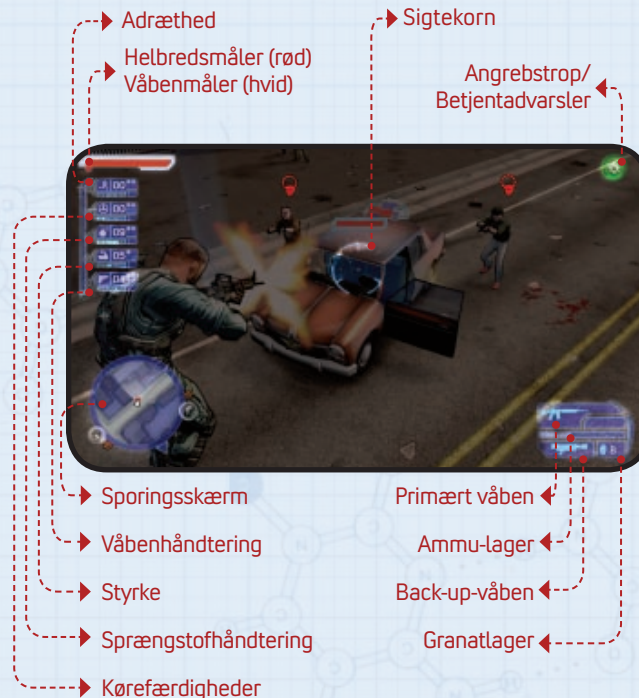
Hver gang du har fundet en af de 21 bandeledere, skal du åbne en ny mission af typen **Time Trial** (På tid), hvor du skal forsøge at slå din bedste tid for at lægge den pågældende bandelede ned.

TIL FODS
I KØRETØJ



MUSIKINDSTILLINGER (I KØRETØJ)

- RB → NÆSTE MUSIKSPOR
- LB → FORRIGE MUSIKSPOR
- LB + RB → PAUSE I MUSIKSPOR
- L + RB → ØG MUSIKS LYDSTYRKE
- L + LB → SÆNK MUSIKS LYDSTYRKE





DANSK

SVÆRHEDSGRADER

I både tilstanden **Campaign** (Felttog) og **Time Trials** (På tid) kan du angive, hvor udfordrende din opgave skal være ved at vælge en af de tre sværhedsgrader — **Tough (Hårdt)**, **Ruthless (Nådesløst)** og **(Psykotisk)**. Den valgte sværhedsgrad bestemmer, hvor hårde de bandemedlemmer, du er efter, vil være i kampen.



TJENESTENS FORSYNINGSPUNKTER

Tjenestens forsyningspunkter er placeret strategisk i hele Pacific City og udgør en afgørende og praktisk mulighed for at opfylde dit ammu-lager og styrke dit helbred. Du kan også bruge dem som genveje gennem byen.

Tjenestens forsyningspunkter er camoufleret, så de skjuler sig i byens omgivelser. Når du kommer i nærheden af et forsyningspunkt, afsløres dens placering af et mærke. En orange lysstråle vises på dit HUD. Du kan også bruge **Map** (Kort), som findes i menuen **Agency Info** (Tjenesteinfo), til at finde de aktive forsyningspunkter.

Din opgave med at knuse banderne begynder midt i Tjenestens højborg, The Keep (Borgen), som både fungerer som Tjenestens forsyningspunkt og hjemsted for Tjenestens garage. Her kan du hente en af Tjenestens tre køretøjer, som alle kan transformeres til mange forskellige former.

Som ny agent, skal du straks fokusere på at finde og benytte en masse af Tjenestens forsyningspunkter til deres vigtigste formål – en hurtig måde at rejse mellem de forskellige forsyningspunkter.

Når du overtager våben eller sprængstoffer fra bandemedlemmer kan du også tilføje disse genstande til dit personlige våbenlager ved at indlevere dem til et af Tjenestens forsyningspunkter. Når du har gemt et konfiskeret våben ved et forsyningspunkt, kan du senere hente det fra ethvert åbent forsyningspunkt.

4



KØRETØJER

Som ny Agent vil dine basale kørefærdigheder bestå i at kunne åbne og straks gå i gang med at bruge og udforske et køretøj, du møder på din vej, uanset om det er et civilt køretøj, kommer fra en bande eller fra Tjenesten selv. Bare hop ind og træd sømmet i bund.

Efterhånden som dine kørefærdigheder bliver bedre, bliver din reaktionstid kortere og du har nemmere ved at håndtere det køretøj, du befinder dig i. Udviklingen af dine kørefærdigheder er mest tydelige, når du sætter dig bag rattet på en af Tjenestens køretøjer, som transformerer sig i takt med udviklingen af dine færdigheder.

Flere oplysninger om at styrke dine kørefærdigheder finder du under "Stunt-mærker/Ræs på tage og veje" i denne vejledning.



DANSK

PRÆCISIONSSIGTE

Tjenestens effektive registrerings og sigtesystem er indbygget i dit HUD, så du kan låse fast på et mål og bevare sigtet, selvom du bevæger dig omkring.

Sigtesystemet er designet til at fremhæve de mest sårbare punkter på et fastlåst mål, hvilket går præcisionssigte endnu mere praktisk og relevant.

Når sigtekornet på dit HUD bliver rødt, kan du låse fast på et mål. Brug den højre pind til at sigte og vælg et mål, og træk derefter i den venstre aftrækker for at låse fast på målet. Jo længere du bevarer mållåsen, desto mere nøjagtigt og effektivt vil skuddet blive. Du kan også bruge mållåsen til at øge din nøjagtighed, når du kaster granater, døde kroppe, ødelagte køretøjer eller andre genstande.



LIGGE PÅ LUR OG SPRINGE

At ligge på lur har flere fordele: Det gør det lettere at finde dække bag mindre genstande og kan også gøre dit sigte mere stabilt. Hvis du vil skifte mellem at ligge på lur og stå op, skal du klikke på venstre pind.

Tjenesten anbefaler også, at du tager dig tid til at øve dig i at springe. Et velafbalanceret spring kan være en effektiv måde at undgå at blive såret på. Det kan også hjælpe dig til at springe fra tag til tag. Hvis du vil springe, skal du trykke på og holde **A** nede, eller klikke på højre pind.



ANGREBSTROPPE

Når dit arbejde som Agent for at underminere bandernes effektivitet, vil bandelederne anvende angrebstropper til at angribe og eliminere dig med fuld styrke.

Hvis en Agent derimod ikke fungerer korrekt og begynder at dræbe uskyldige borgere og Tjenestens Fredspatrulje, bliver agenten afmærket som skurk og bliver jaget af alle tilgængelige Tjenestebeholdere i område.

Banders angrebstropper og Betjentadvarsler vises på dit HUD, så du ved, hvornår og hvor der dukker angrebstropper op. Placeringen af angrebstropperne og tjenestebeholdere vises også på din **Tracker** (Springsskærm).

5



DANSK

FORBEDRING AF FÆRDIGHEDER

Som ny agent har du standardfærdigheder inden for fem centrale områder – adræthed, styrke, våben, sprængstoffer og kørsel. Med stor indsats og tålmodighed kan du nå toppen – fire stjerner inden for alle fem af disse færdighedsområder.

Når du bruger dine centrale færdigheder, vil målerne for **Skills Status** (Færdighedsstatus) til venstre på dit HUD vise din placering på vej mod næste niveau inden for færdighederne. Den viser også din aktuelle stjernestatus for hver central færdighed.



KLATRING OG ADRÆTHEDSKUGLER

Du kan udnytte selv den mindste afsats eller et minimalt udspring til at bestige selv de allerhøjeste bygninger. Når du hænger fra en afsats, skal du bruge dine kraftige muskler i overkroppen (ved at trykke på **A** eller højre pind) til at hive dig selv opad.

Når du undersøger byens højder ved at klatre og bestige mure, kan du indsamle adræthedsmærker fra tjenesten (også kaldet adræthedskugler), som er de lysende grønne mærker som findes på hustage og højre afsatser overalt i byen. På den måde øger du din status for adræthed. Jo højere adræthedskuglen befinder sig, desto mere stiger din status for adræthed.



STUNT-MÆRKER/RÆS PÅ TAGE OG VEJE

De lyscirkler, der flyder rundt på himlen, er stunt-mærker, som vises på dit HUD som en hjælp til dig. Når du kører gennem stunt-mærker, øges din status for kørefærdigheder.

De grønne lysstråler, som vises på dit HUD, er mærker for tagræs. Slå tiden for disse ræs til fods for at øge din status for adræthed.

De lilla lysporte, som vises på dit HUD, er mærker for vej ræs. Slå tiden for disse ræs i et køretøj for at øge din status for kørefærdigheder.



DANSK

XBOX LIVE

Spil mod hvem som helst, når som helst og hvor som helst på Xbox Live. Opbyg din profil (dit gamer kort). Chat med dine venner. Hent indhold på Xbox Live Markedsplads. Send og modtag stemme- og videomeddelelser. Kom med online, og deltag i revolutionen!

Tilslutning

Inden du kan bruge Xbox Live, skal du tilslutte din Xbox-konsol til internettet via en hurtig forbindelse (f.eks. bredbånd) og tilmelde dig Xbox Live-tjenesten. På adressen www.xbox.com/live kan du se, om Xbox Live er tilgængeligt i dit område, og du kan få oplysninger om, hvordan du bliver tilsluttet Xbox Live.

FAMILY SETTINGS

Ved hjælp af disse fleksible værktøjer, som er lette at anvende, kan forældre og plejere ud fra aldersgrænsen afgøre, hvilke spil unge spillere må få adgang til.

Du kan finde flere oplysninger på www.xbox.com/familysettings

Sprog, der ikke understøttes af Xbox-funktionerne

Hvis dit spil er tilgængeligt på et sprog, der ikke understøttes af Xbox-funktionerne, skal du vælge en tilsvarende placering (region) i **Console Settings** (Konsolindstillinger) for at aktivere sproget i spillet. Yderligere oplysninger finder du på www.xbox.com.

Begrænset garanti vedrørende Deres kopi af softwaren til Xbox-spillet ("Spil")

GARANTI.

Microsoft Corporation ("Microsoft") garanterer, at dette Spil i alt væsentligt vil fungere som beskrevet i den medfølgende brugerhåndbog i en periode på 90 dage fra datoen for det første køb. Denne begrænsede garanti gælder dog ikke, hvis problemer med Spillet skyldes uheld, misbrug, virus eller fejlagtig brug. Microsoft giver ikke nogen som helst anden form for garanti eller tilsagn om Spillet.

DERES BEFØJELSER.

Hvis De inden for 90 dages perioden opdager et problem med Spillet, som er dækket af denne garanti, skal det returneres til forhandleren sammen med en kopi af den originale kvittering. Forhandleren vil efter eget valg (a) reparere eller udskifte Spillet uden beregning, eller (b) refundere købesummen. Microsoft indestår for ethvert erstattet Spil i den resterende del af den oprindelige garantiperiode, dog mindst 30 dage. Microsoft er ikke ansvarlig for skader i det omfang, sådanne skader kunne være undgået ved rimelig forsigtighed.

LOVBESTEMTE RETTIGHEDER.

De har muligvis lovbestemte rettigheder i forhold til Deres forhandler, som ikke påvirkes af Microsofts begrænsede garanti. HVIS DE IKKE HAR KØBT SPILLET TIL DERES PERSONLIGE BRUG (DVS. NÅR DE IKKE HANDLER SOM FORBRUGER) Følgende betingelser gælder i det omfang, den gældende lovgivning tillader dette.

INGEN ANDRE GARANTIER.

Microsoft og Microsofts leverandører fraskriver sig alle andre garantier og betingelser, såvel udtrykkelige som stiltiende, med hensyn til Spillet og den medfølgende brugerhåndbog.

BEGRÆNSNING AF ANSVAR.

Hverken Microsoft eller Microsofts leverandører kan holdes ansvarlige for nogen skader, der er forårsaget af eller på nogen måde følger af brugen af eller den manglende mulighed for at bruge Spillet, selv om Microsoft eller Microsofts leverandører er blevet underrettet om muligheden for sådanne skader. Under alle omstændigheder er Microsofts og Microsofts leverandørers fulde ansvar begrænset til det beløb, som De faktisk har betalt for Spillet.

Hvis De har spørgsmål vedrørende denne garanti, bedes De kontakte Deres forhandler eller Microsoft på:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

VAROITUS

Lue ennen tämän pelin pelaamista Xbox 360 -konsolin ja oheislaitteiden käyttöohjeet sekä käyttäjän turvallisuutta ja terveyttä koskevat keskeiset ohjeet. Säilytä kaikki ohjeet tulevaa käyttöä varten. Saat kadonneen ohjeen tilalle uuden osoitteesta www.xbox.com/support tai ottamalla yhteyden Xbox-asiakaspalveluun (lisätietoja on takakannessa).

Tärkeä videopelien pelaamista koskeva terveystarvitus

Tietoja valoyliherkkyyden aiheuttamista epileptisistä kohtauksista

Hyvin harvat ihmiset voivat saada epileptisen kohtauksen tiettyntyyppisistä visuaalisista kokemuksista. Tällaisia kokemuksia voivat olla esimerkiksi vilkkuvat valot tai videopeleissä esiintyvät kuviot. Jopa henkilöillä, joilla ei aiemmin ole ollut kouristuskohtauksia tai epileptisiä kohtauksia, saattaa olla taipumus "valoyliherkkyyden aiheuttamiin kouristuskohtauksiin" videopelien pelatessaan.

Kohtauksilla voi olla useita eri oireita, kuten huimaus, näkökentän muuttuminen, silmien tai kasvojen nykiminen, käsiin tai jalkoihin nykiminen tai vapina, keskittymiskyvyn puute, sekavuus tai hetkellinen tajunnan menetys. Kohtaukset saattavat aiheuttaa tajunnan menetyksen tai kouristuksia, jotka voivat johtaa loukkaantumiseen esimerkiksi kaatumisen tai esineisiin törmäämisen seurauksena.

Lopeta pelaaminen heti ja hakeudu lääkärin hoitoon, jos sinulla on joitakin näistä oireista. Vanhempien on tarkkailtava lapsiaan näiden oireiden varalta ja kysyttävä lapsilta oireiden ilmaantumisesta. Lapsilla ja teini-ikäisillä on aikuisia suurempi todennäköisyys saada epileptinen kohtaus. Voit vähentää epileptisten kohtausten vaaraa toimimalla seuraavasti.

- Istu kauempana televisiosta.
- Käytä pienempää televisiota.
- Pelaa hyvin valaistussa huoneessa.
- Älä pelaa väsyneenä tai rasittuneena.

Jos sinulla tai sukulaisillasi on ollut aiemmin tällaisia kohtauksia tai epilepsiaa, neuvottele lääkärin kanssa ennen pelaamista.

Tämän asiakirjan kaikki tiedot, mukaan lukien URL-osoitteet ja muut viittaukset Web-sivustoihin, voivat muuttua ilmoittamatta. Kaikki tässä yhteydessä esitetyt esimerkkiyritykset, organisaatiot, tuotteet, domain-nimet, sähköpostiosoitteet, logot, henkilöt ja tapahtumat ovat kuvitteellisia eikä niillä ole mitään yhteyttä todellisiin yhtiöihin, organisaatioihin, tuotteisiin, domain-nimiin, sähköpostiosoitteisiin, logoihin, henkilöihin tai tapahtumiin, ellei muuta ole erikseen ilmoitettu. Tekijänoikeuslakien noudattaminen on käyttäjän vastuulla. Tämän asiakirjan mitään osaa ei saa jäljentää, tallentaa tai siirtää noutojärjestelmään tai siirtää missään muodossa tai millään tavalla (elektronisesti, mekaanisesti, valokopioidulla, tallentamalla tai muutoin) mihinkään käyttötarkoitukseen ilman Microsoft Corporationin antamaa nimenomaista kirjallista lupaa.

Microsoftilla voi olla patentteja, patenttihakemuksia, tavaramerkkejä, tekijänoikeuksia tai muita immateriaalioikeuksia, jotka koskevat tämän asiakirjan aihepiiriä. Tässä asiakirjassa ei myönnetä mitään oikeuksia näihin patentteihin, tavaramerkkeihin, tekijänoikeuksiin tai muihin immateriaalioikeuksiin, ellei Microsoftin kirjallisessa käyttöoikeussopimuksessa nimenomaisesti toisin mainita.


Mainittujen todellisten yhtiöiden ja tuotteiden nimet saattavat olla omistajiensa tavaramerkkejä.

Ohjelmistomateriaalin valtuuttamaton kopioiminen, purkaminen lähdekoodiksi, julkinen esittäminen, vuokraaminen, maksun kerääminen pelaamisesta tai kopiointisuojaus ohittaminen kielletään jyrkästi

© & © 2007 Microsoft Corporation. Kaikki oikeudet pidätetään.

Microsoft, Microsoft Game Studios -logo, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logot ja Xbox Live -logo ovat Microsoft Corporationin rekisteröityjä tavaramerkkejä tai tavaramerkkejä Yhdysvalloissa ja/tai muissa maissa. Kehittänyt Realtime Worlds, Inc. Microsoft Corporationille. Realtime Worlds, Inc. ja Real Time Worlds -logo ovat Realtime Worlds, Inc:n tavaramerkkejä.

 Valmistettu Dolby Laboratoriesin luvalla.

 Käyttää Bink Videota. © 1997 - 2007 RAD Game Tools, Inc.

RenderWare on Criterion Software Limitedin rekisteröity tavaramerkki. Osa ohjelmistosta © 1998-2005 Criterion Software Limited ja sen käyttöoikeuksien myöntäjä.

Havok Software © Copyright 2005 Havok.com (tai sen käyttöoikeuksien myöntäjä). Kaikki oikeudet pidätetään. Lisätietoja on osoitteessa www.havok.com.

Osassa tätä ohjelmistoa käytetään SpeedTree®RT -tekniikkaa (© 2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® on Interactive Data Visualization, Inc:n rekisteröity tavaramerkki. Kaikki oikeudet pidätetään.

Tervetuloa alocas.

Virasto on kiitollinen, että olet päättänyt ilmoittautua vapaaehtoiseksi ja antaa tietosi sekä taitosi Pacific Cityn asukkaiden käyttöön.

Pacific City on maamme pääkaupunki, jota hallitsee tällä hetkellä kolme väkivaltaista, armotonta ja järjestäytyneitä rikollisryhmää: Los Muertos, The Volk ja Shai-Gen Corporation. Virasto pyrkii vastaamaan tähän ennen näkemättömään rikosaaltoon hyödyntämällä epäsuosioon joutuneen tri Baltazar Czernenkon (ja Shai-Genin kenraalin) työtä. Hänen kiistellyn ihmismuunnosohjelmansa avulla luodaan itsesi kaltaisia agentteja, joilla on uskomaton kyky kehittyä ja uudistua.

Ainoana lohtunasi voimme vakuuttaa, että kuolemalla ei ole merkitystä itsesi kaltaisille agenteille. Kun fyysisestä muodostasi on otettu kaikki mahdollinen irti, voit unohtaa arvottoman ulkokuoresi ja uudistua entistä terveempänä. Samalla myös ulkonäkösi muuttuu kokonaan. Viraston työkaluna olet yksi ja samalla monta. Ensijainen tehtäväsi yhdessä muiden agenttien kanssa on hajottaa nämä kolme rikollisryhmää eliminoimalla niiden johtajat ja palauttaa rauha sekä hyvinvointi Pacific Cityyn. Tehtävä ei ole helppo, mutta Virasto tukee sinua kaikin mahdollisin tavoin. Onnea.



CAMPAIGN (KAMPANJA) -TILA

In **Campaign (Kampanja)** -tilassa sinulla on kaksi vaihtoehtoa: voit taistella rikollisryhmien johtajia vastaan yksin tai parantaa tehokkuuttasi pyytämällä apua muilta agenteilta järjestelmälinkin tai Xbox Live® (yhteispelin tarvitaan kiintolevyasema).

Ainoa tehtäväsi **Campaign (Kampanja)** -tilassa on etsiä ja eliminoida 21 rikollisryhmän johtajaa, jotka hallitsevat Pacific Cityn katuja. Mitä korkeammalla he ovat rikollisryhmän hierarkiassa, sitä parempi. Huomaa kuitenkin, että rikollisryhmä ei kukistu kokonaan, ennen kuin eliminoit sen johtajan, kenraalit ja kaikki jäsenet.



TIME TRIALS (KISAAMINEN KELLOA VASTAAN)

Aina kun löydät yhden rikollisryhmien 21 johtajasta, aloitat uuden **Time Trials (Kisaaminen kelloa vastaan)** -tehtävän, jonka tavoitteena on eliminoida kyseinen rikollisryhmän johtaja mahdollisimman nopeasti.

JALKAISIN

AJONEUVOSSA



MUSIIKKISÄÄTIMET (AJONEUVOSSA)

- RB → Seuraava musiikkikappale
- LB → Edellinen musiikkikappale
- LB + RB → Keskeytä musiikkikappale
- L + RB → Lisää musiikin äänenvoimakkuutta
- L + LB → Vähennä musiikin äänenvoimakkuutta



Ketteryys

 Terveydentilan mittari (punainen)
 Suojuksen mittari (valkoinen)

Tähtäys-ristikko

 Tappajaryhmä- /
 Lainvalvojavaroitukset

Seuranta

Aseet

Voimakkuus

Räjähdysaineet

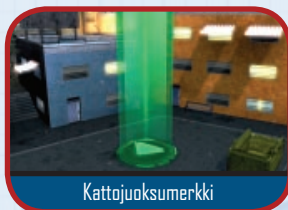
Ajotaito

Ensisijainen ase

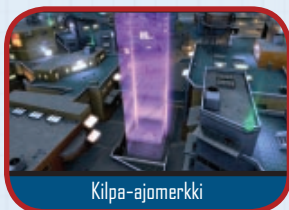
Ammusten määrä

Vara-ase

Kranaattien määrä



Kattojuoksumerkki



Kilpa-ajomerkki



Ketteryyskehä



Stunt-merkki

Sekä **Campaign (Kampanja)** että **Time Trials (Kisaaminen kelloa vastaan)** -tilassa voit hallita tehtäväsi haastavuutta valitsemalla yhden kolmesta vaikeustasosta: **Tough (Vaikea)**, **Ruthless (Armoton)** ja **Psychotic (Psykoottinen)**. Valitsemasi vaikeustaso määrää jahtaamiesi rikollisryhmän jäsenten kovapintaisuuden.



VIRASTON TÄYDENNYSPISTEET

Viraston täydennyspisteet on sijoitettu strategisiin paikkoihin ympäri Pacific Cityä, ja niissä voit täydentää ammusvarastojasi sekä palauttaa terveytesi. Voit käyttää niitä myös oikein kaupungissa liikkuessasi.

Viraston täydennyspisteet on naamioitu siten, että ne sulautuvat ympäristöönsä. Kun olet niiden lähellä, HUD-näyttöön tulee oranssinvärinen valonsäde, joka osoittaa niiden sijainnin. Voit hakea aktiiviset täydennyspisteet myös käyttämällä **Map (Kartta)** -toimintoa, joka on **Agency Info (Viraston tiedot)** -valikossa.

Rikollisryhmien tuhoamistehtävä alkaa Viraston sydäimestä. The Keep on sekä Viraston täydennyspiste että sen autohalli, jossa voit valita itsellesi yhden viraston kolmesta muuntautumiskykyisestä ajoneuvosta. Uutena agenttina sinun kannattaa välittömästi keskittyä etsimään Viraston täydennyspisteitä ja käydä niissä, jotta voit hyödyntää niitä parhaalla mahdollisella tavalla: siirtyä niiden kautta toisiin täydennyspisteisiin. Kun takavarikoit aseita tai räjähdysaineita rikollisryhmien jäseniltä, voit lisätä ne henkilökohtaiseen varustukseesi viemällä ne täydennyspisteeseen. Kun olet luovuttanut takavarikoidun aseiden yhteen täydennyspisteeseen, voit ottaa sen mukaasi mistä tahansa lukitsemattomasta täydennyspisteestä.



AJONEUVOT

Uutena agenttina perusajotaitosi riittävät minkä tahansa ajoneuvon käyttöön ja välittömään hallintaan, olipa kyseessä siviilihenkilön, rikollisryhmän tai Viraston ajoneuvo. Hyppää ratin taakse ja paina kaasua.

Ajotaitosi paranemisen myötä reaktioaikasi nopeutuvat ja opit luonnollisesti ottamaan minkä tahansa ajoneuvon erityisominaisuudet huomioon. Näet ajotaitosi kehittymisen parhaiten, kun ajat Viraston ajoneuvoa, joka muuttuu yhdessä kehittyvien taitojesi kanssa. Lisätietoja ajotaitojesi parantamisesta on tämän oppaan kohdassa "Stunt-merkit / kattojuoksut ja kilpa-ajot".

Viraston HUD-näyttöön rakennetun tehokkaan tunnistus- ja tähtäysjärjestelmän avulla voit lukita kohteen ja pitää kohteen lukittuna myös liikkua.

Tähtäysjärjestelmä on suunniteltu siten, että se osoittaa automaattisesti lukitun kohteen heikot kohdat, mikä tekee tarkasta tähtäyksestä entistä helpompaa. Kun HUD-näytön tähtäysristikko muuttuu punaiseksi, voit lukita kohteen. Tähtää ja valitse kohde oikealla ohjaussauvalla, ja lukitse kohde painamalla vasenta laukaisinta. Mitä pidempään pidät kohdetta lukittuna, sitä tarkemmin ja tehokkaammin voit ampua. Kohteen lukituksen avulla voit lisätä tarkkuutta myös silloin, kun heität kranaatteja, ruumiita, ajoneuvojen romuja tai muita esineitä.



KYIRISTYMINEN JA HYPPÄÄMINEN

Kyiristymisellä on useita etuja: voit suojautua pienten esineiden taakse ja tähdätä entistä vakaammin. Voit kyiristä tai nousta seisomaan napsauttamalla vasenta ohjaussauvaa.

Virasto suosittelee myös, että panostat hyppytaitojesi kehittämiseen. Hyvin ajoitettu hyppy voi osoittautua hyödylliseksi tässä paikassa. Voit hypätä myös helpommin yhdeltä katolta toiselle. Jos haluat hypätä, paina **A** ja pidä sitä painettuna, tai napsauta oikeata ohjaussauvaa.



TAPPAJARYHMÄT

Kun toimintasi agenttina alkaa haitata rikollisryhmien toimintaa, niiden pomot palkkaavat tappajaryhmiä, joiden tehtävänä on etsiä ja eliminoida sinut.

Jos taas agentti toimii väärin ja alkaa tappaa viattomia sivullisia sekä Viraston rauhanvalvojia, agentti merkitään rikolliseksi, jota kaikki lähistöllä olevat Viraston lainvalvojat alkavat jahdata.

HUD-näyttöön tulee tappajaryhmä- tai lainvalvojahälytys, kun jommankumman puolen tappajajoukko on lähestymässä. Tappajaryhmien ja lainvalvojien sijainti näkyy myös **Tracker (Seuranta)** -ilmaisimessa.



Uutena agenttina sinulla on vakio-osaaminen viidessä ydintaidossa, jotka ovat Agility (Ketteryys), Strength (Voimakkuus), Firearms (Aseet), Explosives (Räjähdyksineet) ja Driving (Ajotaito). Kovalla työllä ja sinnikkyydellä voit päästä huipulle ja hankkia neljän tähden luokituksen kaikissa viidessä ydintaidossa.

Kun käytät ydintaitojasi, HUD-näytön vasemmallä puolella olevien Skills Status (Taitojen tila) -mittareiden avulla voit seurata edistymistasi kunkin ydintaidon alueella. Täällä näet myös kunkin ydintaidon tähtiluokituksen.



KIIPEILY- JA KETTERYYSKEHÄT

Pienten ulkonemien ja reunusten avulla voit kiivetä kaikkein korkeimpienkin rakennusten huipulle. Kun riiput reunasta, työnnä itsesi ylös voimakkaan ylävartalosasi voimin (painamalla **A** tai oikeata ohjaussauvaa).

Kun tutustut kaupungin korkeisiin rakennuksiin kiipeilemällä seiniä pitkin, voit kerätä Viraston ketteryysmerkkejä (joita kutsutaan myös ketteryyskehiksi). Näitä hehkuvia vihreitä merkkejä on kaikkialla kaupungissa rakennusten katoilla ja korkealla olevilla ulkonemilla, ja niiden avulla voit parantaa ketteryyttäsi. Mitä korkeampi ketteryyskehä on, sitä enemmän se parantaa ketteryytesi tasoa.



STUNT-MERKIT / KATTOJUOKSUT JA KILPA-AJOT

Taivaalla leijuvat valokehät ovat stunt-merkkejä, jotka heijastetaan HUD-näyttöön. Ajamalla ajoneuvon stunt-merkkien läpi voit parantaa ajotaitosi tasoa.

HUD-näyttöön heijastetut vihreät valokuovat ovat kattojuoksumerkkejä. Juokse tavoiteaikaa parempi aika ja paranna ketteryytesi tasoa.

HUD-näyttöön heijastetut purppuranpunaiset valoportit ovat kilpa-ajomerkkejä. Aja tavoiteaikaa parempi aika liikkuvassa ajoneuvossa ja paranna ajotaitojasi tasoa.

Pelaa missä tahansa, milloin tahansa ja kenen kanssa tahansa Xbox Live -palvelun avulla. Laadi itsellesi profiili eli pelaajakortti. Juttele verkossa kaverien kanssa. Lataa sisältöä Xbox Live -kauppapaikassa. Lähetä ja vastaanota ääni- ja videoviestejä. Ota yhteys ja tule mukaan vallankumoukseen.

Yhdistäminen

Ennen kuin voit käyttää Xbox Live -palvelua, yhdistä Xbox-konsolisi Internetiin laajakaistayhteydellä ja tilata Xbox Live -palvelu. Saat selville, onko Xbox Live -palvelu saatavilla alueellasi ja Xbox Live -palveluun yhdistämisestä käymällä osoitteessa www.xbox.com/live.

FAMILY SETTINGS (PERHEASETUKSET)

Vanhemmat voivat näiden kätevien ja monikäyttöisten välineiden sisältöluokituksen avulla päättää, mitä pelejä nuoret pelaajat saavat käyttää. Saat lisätietoja käymällä osoitteessa www.xbox.com/familysettings.

Kielet, joita Xbox Kojelauta ei tue

Jos peli on kielellä, jota Xbox Kojelauta ei tue, sinun on otettava kyseinen kieli käyttöön valitsemalla sitä vastaava sijainti (alue) **Console Settings (Konsolin asetukset)** -kohdassa. Lisätietoja on osoitteessa www.xbox.com.

Rajoitettu takuu koskien Xbox-peliohjelman ("pelin") kopioita

TAKUU.

Microsoft Corporation ("Microsoft") takaa, että tämä peli toimii olennaisilta osiltaan käyttöohjeessa kuvatulla tavalla 90 vuorokauden ajan alkuperäisestä ostopäivämäärästä lukien. Rajoitettu takuu raukeaa, jos peliin liittyvä ongelma aiheutuu onnettomuudesta, tuotteen väärästä käytöstä tai virusohjelmasta. Microsoft ei anna mitään muuta takuuta tai lupausta peliä koskien.

ASIAKKAAN OIKEUDET.

Jos havaitset 90 vuorokauden sisällä pelissä olevan, takuun kattavan ongelman, palauta peli yhdessä alkuperäisen myyntikuitin kanssa myyjälle. Myyjällä on oikeus joko (a) korjata tai vaihtaa tuote veloituksetta tai (b) palauttaa ostohinta. Myyjällä on oikeus valita haluamansa menettelytapa. Vaihtopeliä koskee alkuperäisen 90 vuorokauden takuuaajan jäljellä oleva aika tai 30 vuorokauden uusi takuu-aika, joka alkaa vaihtopelin vastaanottamisesta. Takuuajoista pidempi on voimassa. Microsoft ei vastaa sellaisista vahingoista, jotka olisi voitu välttää kohtuullisella huolenpidolla.

LAKISÄÄTEISET OIKEUDET.

Sinulla voi olla lakisääteisiä oikeuksia myyjän suhteen. Microsoftin rajoitettu takuu ei vaikuta näihin oikeuksiin. JOS PELIÄ EI OLE OSTETTU HENKILÖKOHTAISEEN KÄYTTÖÖN (ELI ET OLE KULUTTAJA) Seuraavat ehdot ovat voimassa sovellettavan lain sallimassa enimmäislaajuudessa.

EI MUITA TAKUITA.

Microsoft ja sen toimittajat kiistävät kaikki muut peliä ja sen mukana tulevaa käyttöohjetta koskevat nimenomaiset tai oletetut takuut ja ehdot.

VASTUUNRAJOITUS.

Microsoft tai sen toimittajat eivät vastaa mistään vahingoista niiden aiheutumistavasta riippumatta, jos vahingot aiheutuvat jollakin tavalla pelin käytöstä tai siitä, ettei sitä ole voitu käyttää, vaikka Microsoftille ja sen toimittajille olisi ilmoitettu sellaisten vahinkojen mahdollisuudesta. Joka tapauksessa Microsoftin ja sen toimittajien koko vastuu rajoittuu pelistä maksettuun todelliseen kauppahintaan.

Jos sinulla on kysyttävää tästä takuusta, ota yhteyttä Microsoft-jälleenmyyjään tai Microsoft Oy:hyn. Yhteystiedot:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Ireland

ADVARSEL

Før du spiller dette spillet, bør du lese brukerveiledningen for Xbox 360 og veiledningene til eventuelt tilleggsgutstyr for å få viktig sikkerhets- og helseinformasjon. Ta vare på alle brukerveiledninger. Hvis du trenger nye manualer, kan du gå til <http://www.xbox.com/support> eller ringe kundestøtte for Xbox (se innside av bakkpermen).

Viktig helseadvarsel som gjelder spilling av videospill

Fotosensitive anfall

Noen få mennesker kan oppleve anfall når de eksponeres for enkelte visuelle bilder, inkludert blinkende lys og mønstre som kan forekomme i videospill. Selv mennesker som ikke før har opplevd anfall eller epilepsi, kan ha en udiagnostisert lidelse som kan forårsake disse "fotosensitive epileptiske anfallene" når de ser på videospill.

Disse anfallene kan ha en rekke symptomer, inkludert svimmelhet, synsforstyrrelser, øye- eller ansiktsammentrekninger, rykninger i armer og ben, desorientering, forvirring eller midlertidig bevissthetstap. Anfallene kan også føre til bevisstløshet eller krampetrekninger som kan føre til skade fordi man faller eller slår seg på gjenstander i nærheten.

Stans spillet umiddelbart og oppsøk lege hvis du opplever noen av disse symptomene. Foreldre må være oppmerksomme på disse symptomene eller spørre barna om dem – barn og ungdom er mer utsatt for slike anfall enn voksne. Du kan redusere faren for fotosensitive epileptiske anfall ved å ta følgende forholdsregler:

- Sett deg lenger vekk fra TV-skjermen.
- Bruk en mindre TV-skjerm.
- Spill i et godt opplyst rom.
- Ikke spill når du er sliten eller trett.

Hvis du eller noen i familien har opplevd anfall eller epilepsi tidligere, bør du oppsøke lege før du begynner å spille.

Informasjonen i dette dokumentet, inkludert URLer og andre referanser til nettsteder på Internett, kan endres uten forhåndsvarsel. Med mindre annet er angitt, er eksemplene selskapene, -organisasjonene, -produktene, -domenenavnene, -e-postadressene, -logoene, -personene, -stedene og hendelsene angitt her, oppdiktede, og ingen forbindelse med virkelige selskaper, organisasjoner, produkter, domenenavn, e-postadresser, logoer, personer, steder eller hendelser er tiltent eller skal kunne utledes. Overholdelse av gjeldende lover om opphavsrett er brukerens ansvar. Uten å begrense opphavsretten, kan ingen deler av dette dokumentet reproduseres, oppbevares i eller legges inn i et gjennfinningssystem eller overføres i noen som helst form eller på noen som helst måte (elektronisk, mekanisk, ved fotokopiering, innspilling eller annet) eller til et hvilket som helst formål, uten skriftlig tillatelse fra Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patenter, patentsøknader, varemærker, opphavsrett eller annen intellektuell eiendomsrett til det som omtales i dette dokumentet. Bortsett fra når det er uttrykkelig angitt i skriftlige lisensavtaler fra Microsoft, gir dette dokumentet ingen lisens til disse patentene, varemærkene, opphavsrettene eller annen intellektuell eiendomsrett.

Navnene på faktiske selskaper og produkter som nevnes i dette dokumentet kan være varemærker for sine respektive eiere. Uautorisert kopiering, dekompilering, overføring, offentlig bruk, leie, betaling for å spille eller omgåelse av kopibeskyttelsen er strengt forbudt.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Med enerett.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logoen, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logoene og Xbox Live-logoen er enten registrerte varemærker eller varemærker for Microsoft Corporation i USA og/eller andre land.

Utviklet av Realtime Worlds, Inc. for Microsoft Corporation. Realtime Worlds, Inc. og Real Time Worlds-logoen er varemærker for Realtime Worlds, Inc.

 Produsert under lisens fra Dolby Laboratories.

 BINK VIDEO

Bruker Bink Video. © 1997-2007 ved RAD Game Tools, Inc.

RenderWare er et registrert varemærke for Criterion Software Limited. Deler av denne programvaren er © 1998-2005 Criterion Software Limited og lisensgiverne.

Havok Software® Copyright 2005 Havok.com (eller lisensgiverne). Med enerett. Se www.havok.com for mer informasjon. Deler av denne programvaren bruker SpeedTree®RT-teknologi (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® er et registrert varemærke for Interactive Data Visualization, Inc. Med enerett.

Velkommen, rekrutt.

Foretaket er takknemlig for at du har meldt deg frivillig til å bruke din kunnskap og dine ferdigheter til å tjene menneskene i Pacific City.

Pacific City, landets hovedstad, kontrolleres for tiden av tre voldelige, nådeløse og velorganiserte gjenger – Los Muertos, The Volk og Shai-Gen Corporation. Som svar på denne enorme kriminalitetsbølgen utnytter foretaket arbeidet til den vanærede forskeren (og Shai-Gen-generalen) dr. Baltazar Czernenko. Hans kontroversielle menneskemodifiseringsprogram brukes til å skape agenter som deg som er i stand til utvikling og gjenreisning uten sidestykke.

Den eneste trøsten vi kan gi, er at døden ikke betyr noe for agenter som deg. Når din fysiske form har gitt alt den kan, kan du forlate skallet og gjenreise deg med fornyet helse og et helt nytt utseende. Som et verktøy for foretaket er du en og du er mange.

Ditt hovedmål, og målet for alle agenter, er å oppheve disse tre gjengene ved å eliminere lederne, og dermed gjenopprette fred og velstand for innbyggerne i Pacific City.

Jobben din blir ikke enkel, rekrutt, men du har hele foretaket i ryggen. Lykke til.



KAMPAJEMODUS

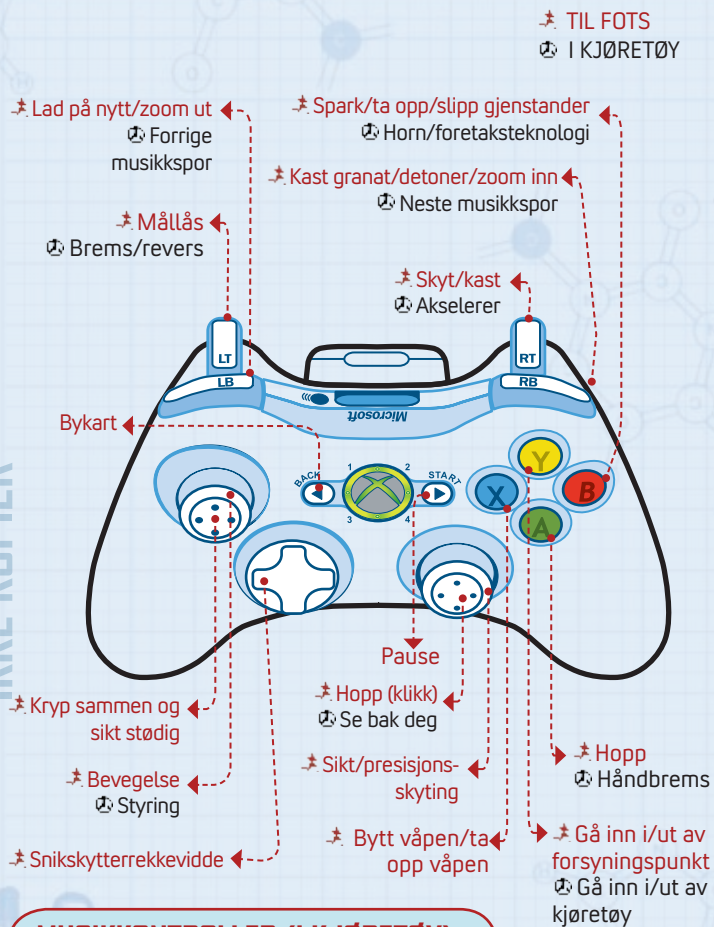
I **Campaign**-modus (Kampanje) har du to valg: du kan kjempe mot gjengledere alene eller du kan doble effektiviteten ved å få hjelp av andre agenter via systemkobling eller Xbox Live® (det kreves en harddisk for samarbeidsspill).

Ditt eneste fokus i **Campaign**-modus (Kampanje) er å spore opp og eliminere de 21 gjenglederne som kontrollerer gatene i Pacific City. Jo høyere de er i gjengens hierarki, jo bedre. Men merk deg at selve gjengen ikke kolliderer helt før du har eliminert anføreren, generalene og alle gjengmedlemmene.



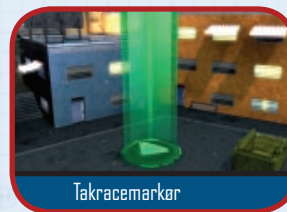
TIDSUTFORDRING

Hver gang du lokaliserer en av de 21 gjenglederne, låser du opp et nytt **Time Trials**-oppdrag (Tidsutfordring) som utfordrer deg til å slå din beste tid i å beseire gjenglederen.



MUSIKKONTROLLER (I KJØRETØY)

- RB** → Neste musikkspor
- LB** → Forrige musikkspor
- LB + RB** → Sett musikkspor på pause
- L + RB** → Øk musikkvolum
- L + LB** → Senk musikkvolum



I både **Campaign**-modus (Kampanje) og **Time Trials** (Tidsutfordring) kan du kontrollere hvor utfordrende oppgaven din blir ved å velge ett av tre vanskelighetsnivåer – **Tough** (Tøft), **Ruthless** (Ubarmhjertig) og **Psychotic** (Psykotisk). Vanskelighetsnivået du velger avgjør hvor tøffe gjengmedlemmene du er ute etter, er.



FORETAKETS FORSYNINGSPUNKTER

Agency Supply Points (foretakets forsyningspunkter) er strategisk plassert over hele Pacific City og er en viktig og praktisk måte å fylle opp ammunisjonslagre og helse på. Du kan også bruke dem som snarveier rundt byen.

Foretakets forsyningspunkter er kamuflert så de blander seg med omgivelsene. Når du kommer i nærheten av et, avsløres det av en markør, en oransje lysstråle som vises på skjermen. Du kan også bruke **Map** (kartet) som du får tilgang til via **Agency Info**-menyen (Foretaksinfo), for å lokalisere aktive forsyningspunkter.

Oppgaven med gjengoppbryting begynner i hjertet av foretakets høyborg, The Keep (tårnet), som både er et forsyningspunkt for foretaket og hjem til The Agency Garage (foretakets verksted) hvor du kan hente et av tre foretakskjøretøy som alle kan transformeres drastisk.

Som fersk agent bør du øyeblikkelig fokusere på å lokalisere og kreve ytterligere forsyningspunkter slik at du kan bruke dem til sin hovedfordel – øyeblikkelig reise mellom forsyningspunkter.

Når du konfiskerer våpen eller sprengstoff fra gjengmedlemmer, kan du også legge disse gjenstandene til i ditt personlige våpenlager ved å ta dem med tilbake til et forsyningspunkt. Når du har lagret et konfiskert våpen i et forsyningspunkt, kan du hente det fra alle ulåste forsyningspunkter.



KJØRETØY

Som fersk agent er de grunnleggende kjøreferdighetene dine slik at du er i stand til å få tilgang til og øyeblikkelig gjøre deg kjent med alle kjøretøy du kommer over, uansett om de tilhører sivile, gjenger eller foretaket. Bare hopp inn og tråkk på gassen.

Når kjøreferdighetsnivået ditt øker, blir reaksjonstiden din raskere og du blir mer samstemt med kjøretøyet. Utviklingen i kjøreferdigheter vises tydeligst når du setter deg bak rattet på foretakets kjøretøyer som transformeres i takt med at ferdighetene dine øker.

Du finner mer informasjon om hvordan du øker kjøreferdighetene dine under "Stuntmarkører/tak- og veirace" i denne håndboken.

Foretakets kraftige gjenkjennelses- og skytesystem, som er innebygd i skjermen din, gjør at du kan låse et mål og opprettholde låsen selv mens du beveger deg rundt.

Skytesystemet er laget slik at det automatisk markerer sårbare punkter på et låst mål, noe som gjør det enda mer praktisk med presisjonsskyting.

Når siktemerket på skjermen blir rødt, kan du låse målet. Bruk høyre spak til å sikte og velge et mål, og dra deretter i venstre avtrekker for å låse deg til målet. Jo lenger du opprettholder mållåsen, jo større blir nøyaktigheten og effektiviteten når du skyter. Du kan også bruke mållås til å øke nøyaktigheten når du kaster granater, døde kroppar, deaktiverte kjøretøy eller andre gjenstander.



KRYP SAMMEN OG HOPP

Det er flere fordeler ved å kripe sammen: det kan hjelpe deg med å søke dekning bak mindre gjenstander, og det kan også hjelpe deg med å sikte stødigere. For å veksle mellom å kripe sammen og stå oppreist klikker du på venstre spak.

Foretaket anbefaler også sterkt at du tar deg tid til å trene opp hoppeferdighetene dine. Et godt timet hopp kan være en effektiv måte å unngå å komme til skade på. Det kan også hjelpe deg med å lettere komme deg over åpningene mellom bygningstak. For å hoppe trykker du på og holder **A** inne eller klikker på høyre spak.



SPECIALSTYRKER

Når dine handlinger som agent begynner å underminere effektiviteten til gjengoperasjoner, bruker gjengens anførere Hit Squads (spesialstyrker) til å spore deg opp og utrydde deg.

Hvis, på den annen side, en agent gjør feil og begynner å drepe uskyldige sivile og foretakets fredsbevarere, blir agenten sett på som kjeltring og jaktes på av alle tilgjengelige Agency Enforcers (håndhevere) i området.

Varsler for gjengspesialstyrker og håndhevere vises på skjermen for å advare deg om at spesialstyrker fra en av sidene er på vei. Plasseringene til spesialstyrker og håndhevere vises også på **Tracker** (Sporer).

Som ny agent har du vanlige evner innen fem kjerneferdigheter – Agility (smidighet), Strength (styrke), Firearms (våpen), Explosives (sprengstoff) og Driving (kjøring). Med hardt arbeid og iherdighet kan du nå den øverste, femstjerners rangeringen i alle de fem kjerneferdighetsområdene.

Når du bruker kjerneferdighetene, viser **Skills Status**-målerne (Ferdighetsstatus), som du finner på venstre side av skjermen, fremgangen din mot å nå neste ferdighetsnivå i hvert kjerneområde. De viser også gjeldende stjeranerangering for hver kjerneferdighet.

Du kan bruke selv det minste fremspring eller den tynneste utløper til å hjelpe deg med å bestige selv de høyeste konstruksjoner. Når du henger fra et fremspring, bruker du styrken i overkroppen din (ved å trykke på **A** eller høre spak) for å komme deg oppover.

Mens du utforsker byens høyder ved å klatre og bestige vegger, kan du samle inn Agency Agility Markers (foretakets smidighetsmarkører) (også kalt Agility Orbs (smidighetskuler)), de glødende grønne markørene som finnes på tak og høye fremspring over hele byen, for å øke smidighetsnivået ditt. Jo høyere smidighetskulen er, jo mer øker den smidighetsnivået ditt.

Lyssirkelene som ser ut til å flyte på himmelen, er stuntmarkører som vises på skjermen for din skyld. Hvis du kjører gjennom stuntmarkører, økes kjøreferdighetsnivået ditt.

De grønne lysstrålene som vises på skjermen, er takracemarkører. Slå måltiden for disse racene til fots for å øke smidighetsnivået ditt.

De lilla lysportene som vises på skjermen, er veiracemarkører. Slå måltiden for disse racene i et kjøretøy for å øke kjøreferdighetsnivået ditt.

På Xbox Live kan du spille når som helst og hvor som helst mot hvem som helst. Bygge din profil (ditt spillerkort). Chatte med venner. Last ned innhold fra Xbox Live Marketplace. Send og motta tale- og videomeldinger. Komme deg på nett og bli med på revolusjonen.

Koble til

Før du kan bruke Xbox Live, må du koble Xbox-konsollen til en høyhastighets Internett-tilkobling og registrere deg som Xbox Live-medlem. Hvis du vil ha mer informasjon om tilkobling, og hvis du vil finne ut om Xbox Live er tilgjengelig der du bor, går du til <http://www.xbox.com/live>.

FAMILY SETTINGS

Disse enkle og fleksible verktøyene gjør foreldre og foresatte i stand til å avgjøre hvilke spill spillerne skal få tilgang til, basert på innholdssensuren. Du finner mer informasjon på <http://www.xbox.com/familysettings>.

Språk som ikke støttes i Xbox Dashboard

Hvis spillet er tilgjengelig på et språk som ikke støttes av Xbox Dashboard, må du velge en tilsvarende plass (region) i **Console Settings** (Konsollinnstillinger) for å aktivere språket i spillet. Du finner mer informasjon på www.xbox.com.

Begrenset garanti for ditt eksemplar av spill-programvaren Xbox ("Spillet")

BEGRENSET GARANTI.

Microsoft Corporation ("Microsoft") inntar for at dette Spillet hovedsakelig vil fungere slik det er beskrevet i den vedlagte håndboken i en periode på 90 dager fra første kjøpsdato. Denne begrensede garantien gjelder ikke hvis eventuelle problemer med Spillet kan relateres til ulykker, misbruk, virus eller feil anvendelse. Microsoft gir ingen annen garanti for eller løfter relatert til Spillet.

DINE RETTIGHETER:

Hvis du oppdager et problem med Spillet som dekkes av denne begrensede garantien i 90-dagersperioden, kan du returnere Spillet til din forhandler sammen med en kopi av den originale kjøpskvitteringen. Din forhandler vil, etter eget valg, (a) reparere Spillet eller levere deg tilsvarende Spill gratis eller (b) refundere det du har betalt for Spillet. Eventuelt Spill som leveres deg i henhold til foregående setning vil være dekket av garantien i den lengste av den resterende opprinnelige garantiperioden eller 30 dager fra du mottok det nye Spillet. Microsoft er ikke ansvarlig for skader som på rimelig måte kunne ha vært unngått.

LOVBESTEMTE RETTIGHETER.

Du kan ha lovbestemte rettigheter overfor din forhandler uavhengig av Microsofts begrensede garanti. HVIS DU IKKE KJØPTE SPILLET TIL PERSONLIG BRUK (DET VIL SI HVIS DU IKKE OPPTRADTE SOM FORBRUKER), GJELDER FØLGENDE: Følgende vilkår gjelder i den grad ikke annet følger av gjeldende ufravikelig lovgivning.

INGEN ANDRE GARANTIER.

Microsoft og dets leverandører fraskriver seg alle øvrige uttrykkelige og stilltiende garantier og vilkår når det gjelder Spillet og den demfølgende håndboken.

BEGRENSNING AV ANSVAR.

Verken Microsoft eller dets leverandører er ansvarlige for noen form for eventuelle skader som på en eller annen måte skyldes bruk av eller manglende evne til å bruke Spillet. Dette gjelder selv om Microsoft eller dets leverandører er blitt underrettet om muligheten for slike skader. Under enhver omstendighet er ansvaret til Microsoft og dets leverandører begrenset til det beløpet du faktisk har betalt for Spillet.

Hvis du har spørsmål om denne begrensede garantien, kan du kontakte forhandleren eller Microsoft på:

Microsoft Ireland Operations Limited
Sandyford Industrial Estate
Blackthorn Road
Dublin 18
Irland

AVARNING

Innan du spelar detta spel bör du läsa igenom den viktiga säkerhetsinformationen i Xbox 360 instruksionsbok och bruksanvisningar till eventuell kringutrustning. Behåll alla bruksanvisningar. De kan behövas vid ett senare tillfälle. Om du behöver ersätta en bruksanvisning kan du gå till www.xbox.com/support eller ringa till Xbox kundstöd (information finns längst bak i instruksionsboken).

Viktig hälsovarning om att spela videospel

Anfall orsakade av ljuskänslighet

En mycket liten andel av befolkningen kan drabbas av epilepsiliknande anfall som kan utlösas av vissa visuella bilder, inklusive blinkande ljus eller mönster som kan finnas i videospel. Även människor som aldrig tidigare har drabbats av liknande anfall eller epilepsi kan lida av en icke diagnostiserad åkomma, som kan utlösas dessa "ljuskänslighetsanfall" medan de tittar på ett videospel.

Dessa anfall kan uppvisa olika symptom, inklusive yrsel, synstörningar, ryckningar i ögon eller ansikte, kramptryckningar eller skakningar i armar eller ben, förvirring, oklarhet, eller tillfällig medvetandeförlust. Anfallen kan även orsaka medvetlöshet eller krampfall, som kan leda till personskador vid fall eller hopstötning med föremål i närheten.

Sluta omedelbart att spela videospel och konsultera läkare om du upplever något av ovan nämnda symptom. Föräldrar ska hålla uppsikt över eller fråga sina barn om de upplevt något av ovan nämnda symptom – det är vanligare att barn och ungdomar drabbas av dessa anfall än vuxna. Risken att drabbas av epileptiska anfall som orsakas av ljuskänslighet kan minskas genom att vidta följande försiktighetsåtgärder:

- Sitt längre från TV-skärmen.
- Använd en mindre TV-skärm.
- Spela i ett väl upplyst rum.
- Spela aldrig när du är sömning eller trött.

Rådgård med läkare innan du börjar spela om du eller någon släkting tidigare haft anfall eller lider av epilepsi.

Informationen i detta dokument, inklusive webbadresser och andra hänvisningar till webbplatser, kan ändras utan föregående avisering. Om ingenting annat anges är exempel på företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser och händelser i detta dokument fiktiva. Inga associationer är avsiktliga, eller bör göras, till verkliga företag, organisationer, produkter, domännamn, e-postadresser, logotyper, människor, platser eller händelser. Det åligger användaren att följa alla tillämpliga lagar om upphovsrätt. Med reservation för att inte begränsa upphovsrätten, får ingen del av detta dokument kopieras, lagras eller introduceras i ett återvinningssystem, eller överföras i någon form eller med några metoder (elektronisk, mekanisk, med fotokopiering, inspelning eller på annat sätt), eller i något syfte, utan uttryckligt tillstånd skriftligen av Microsoft Corporation.

Microsoft kan ha patent, patentansökningar, varumärken, upphovsrätt eller andra immateriella rättigheter som skyddar materialet i detta dokument. Utom i de fall detta uttryckligt medges skriftligen i något licensavtal från Microsoft, ger detta dokument innehåll inte någon licens till dessa patent, varumärken, upphovsrätt eller andra immateriella rättigheter.

Namn på verkliga företag och produkter som nämns i detta dokument kan vara varumärken som tillhör respektive ägare. Obehörig kopiering, ändring, överlåtelse, offentlig visning, uthyrning, spel mot betalning eller kringgående av upphovsrättskydd är strängligen förbjudet.

© & © 2007 Microsoft Corporation. Med ensamrätt.

Microsoft, Microsoft Game Studios-logotypen, Crackdown, Xbox, Xbox 360, Xbox Live, Xbox-logotyperna och Xbox Live-logotypen är antingen registrerade varumärken eller varumärken som tillhör Microsoft Corporation i USA och/eller andra länder.

Utvecklat av Realtime Worlds, Inc för Microsoft Corporation. Realtime Worlds, Inc. och Real Time Worlds-logotypen är varumärken som tillhör Realtime Worlds, Inc.

DOLBY Tillverkat under licens från Dolby Laboratories.



Bink Video används. © 1997-2007 som tillhör RAD Game Tools, Inc.

RenderWare är ett registrerat varumärke som tillhör Criterion Software Limited. Delar av den här programvaran omfattas av © 1998-2005 som tillhör Criterion Software Limited och dess licensgivare.

Havok Software © Copyright 2005 Havok.com (eller dess licensgivare). Med ensamrätt. På www.havok.com finns information.

I delar av den här programvaran används SpeedTree®RT-teknik (©2006 Interactive Data Visualization, Inc.). SpeedTree® är ett registrerat varumärke som tillhör Interactive Data Visualization, Inc. Med ensamrätt.

Välkommen, rekryt.

The Agency är tacksam över att du frivilligt erbjuder dig att använda din kunskap och skicklighet för att hjälpa människorna i Pacific City.

Pacific City, huvudstaden i vårt land, styrs för närvarande av tre våldsamma, skoningslösa och välorganiserade gäng: Los Muertos, The Volk och Shai-Gen Corporation. Som svar på den här brottsvågen som antagit enorma proportioner utnyttjar The Agency Dr. Baltazar Czernenkos arbete, en forskare som fallit i onåd (och Shai-Gen-general), vars kontroversiella program för modifiering av människor används för att skapa agenter som du själv med förmåga till makalös utveckling och regenerering.

Den enda tröst vi kan erbjuda är en försäkran om att döden saknar betydelse för agenter som du. När din fysiska form har offrat allt den kan lämnar du skalet bakom dig och regenereras med förnyad hälsa och ett helt nytt fysiskt utseende. I egenskap av verktyg för The Agency är du en och samtidigt många.

Det primära målet, som du delar med alla de andra agenterna, är att rasera de här tre gängen genom att eliminera deras ledare och på så sätt återställa fred och välstånd för människorna i Pacific City.

Du får inget enkelt jobb, rekryt, men du har hela styrkan hos The Agency bakom dig. Lycka till.



KAMPANJLÄGE

I **Campaign** (kampanjläget) har du två val: du kan slåss med gängledarna på egen hand eller fördubbla slagkraften genom att värva andra agenter via systemlänk eller Xbox Live® (en hårddisk krävs för spel i samarbete med andra).

Ditt enda fokus i **Campaign** (kampanjläget) är att spåra och eliminera de 21 gängledarna som härskar över gatorna i Pacific City. Ju högre upp i gänghierarkin de befinner sig, desto bättre. Lägg märke till att själva gänget emellertid inte kollapsar totalt förrän du har eliminerat dess ledare, generaler och alla gängmedlemmar.



TIDSPROV

Varje gång du hittar någon av de 21 gängledarna läser du upp ett nytt **Time Trial** (tidsprov) där du ställs inför utmaningen att slå din bästa tid när du undanröjer en viss gängledare.

TILL FOTS
I FORDON



MUSIKSTYRNINGAR (I FORDON)

- RB** → Nästa musikspår
- LB** → Föregående musikspår
- LB + RB** → Gör en paus i uppspelningen
- L + RB** → Öka musikvolymen
- L + LB** → Minska musikvolymen



Agility (rörlighetsförmåga)

Hälsomätare (röd)
Vapenmätare (vit)

Hårkors

Varningar om
insatsstyrka/
agentbefäl

Tracker (spårare)

Primärt vapen

Weapons (vapenförmåga)

Ammunitionstillgång

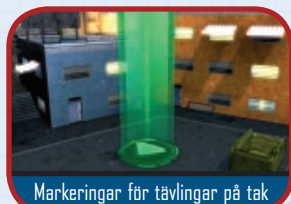
Strength (styrkeförmåga)

Reservvapen

Explosives (sprängmedelsförmåga)

Granattillgång

Driving (körskicklighet)



Markeringar för tävlingar på tak



Markeringar för vägtävlingar



Rörlighetsklot



Stuntmarkeringar

Både i **Campaign** (kampanjläget) och **Time Trials** (tidsprov) kan du styra hur krävande ditt uppdrag kommer att vara genom att välja en av tre svårighetsnivåer: **Tough (tuff)**, **Ruthless (hänsynslös)** och **(Psychotic)**. Den svårighetsnivå du väljer avgör hårdheten hos gängmedlemmarna som du förföljer.



AGENCY-TILLFÖRSELPUNKTER

Agency-tillförselpunkter är strategiskt placerade i hela Pacific City. De utgör ett avgörande och praktiskt sätt att fylla på ammunitionsförrådet och förbättra hälsan. Du kan även använda dem som genvägar till olika platser i staden.

Agency-tillförselpunkter är kamouflerade för att smälta in i omgivningarna. När du kommer i närheten av en sådan punkt avslöjas den av en markering, en orangefärgad ljusstråle som visas på din HUD. Du kan även använda **Map** (kartan) som du når via menyn **Agency Info** (Agency-info) för att hitta aktiva tillförselpunkter.

Ditt gängsprängningsuppdrag startar i hjärtat av The Agencys fäste, The Keep, som både är en Agency-tillförselpunkt och platsen för The Agency-garaget där du kan hämta ett av tre Agency-fordon som alla har förmåga till drastiska omvandlingar.

När du är agentnovis bör du omedelbart fokusera på att hitta och lägga beslag på fler Agency-tillförselpunkter så att du kan använda dem till den huvudsakliga fördelen: snabb transport mellan tillförselpunkter.

När du konfiskerar vapen eller sprängmedel från gängmedlemmar kan du också tillföra dem till din personliga vapenarsenal genom att ta med dem till en Agency-tillförselpunkt. När du har lagt ett konfiskerat vapen i en tillförselpunkt kan du hämta det i alla olåsta tillförselpunkter.

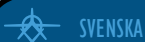


FORDON

I egenskap av agentnovis har du grundläggande körkunskaper så att du kan få tillgång till och omedelbart bekanta dig med alla fordon du stöter på, oavsett om de är civil-, gäng- eller Agency-fordon. Hoppa bara in och tryck gasen i botten.

När klassningen av din körskicklighet förbättras märker du att reaktionstiden blir snabbare och att du samspelar bättre med alla fordon du kör. Beviset på utvecklingen av körskickligheten märks mest när du sätter dig bakom ratten i ett Agency-fordon som omvandlas i takt med dina ökande kunskaper.

Mer information om hur du förbättrar klassningen av körkunskaper finns i "Stuntmarkeringar/Tävlingar på tak & vägar" i den här handboken.



SVENSKA

PRECISIONSINRIKTNING

The Agencys kraftfulla system för igenkänning och inriktning som är inbyggt i din HUD ger dig möjlighet att låsa ett mål och behålla låset även om du förflyttar dig.

Inriktningssystemet har utvecklats för att automatiskt markera sårbara punkter på ett låst mål, vilket gör precisionsinriktningen mer praktisk.

När hårkorset i din HUD blir rött kan du låsa ett mål. Använd den högra spaken för att sikta på och markera ett mål och tryck sedan på den vänstra avtryckaren för att låsa målet. Ju längre du bibehåller låsningen av målet, desto mer exakt och effektivt blir skottet när du skjuter. Du kan även använda mållåsningen för att öka precisionen när du kastar granater, döda kroppar, obrukbara fordon eller andra föremål.



KRYPA & HOPPA

Det finns flera fördelar med att krypa: du kan ta skydd bakom mindre föremål och det kan även hjälpa till med stabilisering när du siktar. Klicka på vänster spak för att växla mellan att krypa och stå.

The Agency rekommenderar också starkt att du lägger tid på att finslipa din hoppförmåga. Ett språng i rätt ögonblick kan vara effektivt för att undvika skador. Det kan också hjälpa till att överbrygga avstånden mellan byggnadstak på ett enklare sätt. Håll nere **A** eller klicka på höger spak för att hoppa.



INSATSSTYRKOR

När dina insatser som agent börjar urholka slagkraften hos gängens verksamhet kommer gängledarna att använda sig av insatssstyrkor för att på ett aggressivt sätt spåra upp dig och undanröja dig.

Om å andra sidan något går snett hos en agent så att han börjar döda oskyldig civilbefolkning och fredsbevarande Agency-styrkor kommer agenten att flaggas som bov och förföljas av alla tillgängliga Agency-agentbefäl i området.

Varningar om gängens insatssstyrkor och agentbefäl visas på din HUD för att varna dig om insatssstyrkor från någon sida är på väg. Placeringen av insatssstyrkor och agentbefäl visas också på din **Tracker** (spåraren).



SVENSKA

ÖKA DIN FÖRMÅGA

När du är ny agent har du standardförmåga inom fem kärnområden: Agility (rörlighet), Strength (styrka), Firearms (skjutvapen), Explosives (sprängmedel) och Driving (körning). Med hårt arbete och uthållighet kan du uppnå höjdpunkten: fyrstjärnig klassning inom alla dessa fem kärnområden.

När du använder kärnförmågorna visar mätarna **Skills Status** (status över förmåga) till vänster på HUD förloppet mot nästa skicklighetsnivå inom varje kärnområde. De visar också aktuell stjärnklassning för varje kärnförmåga.



KLOT FÖR KLÄTTRING OCH & RÖRLIGHET

Du kan använda den allra minsta avsats eller utsprång för att klättra uppför till och med de allra högsta byggnaderna. När du hänger från en avsats använder du din kraftfulla styrka i överkroppen genom att trycka på **A** eller den högra spaken för att slunga dig uppåt.

När du utforskar stadens höjder genom att klättra uppför väggar kan du samla Agency-rörlighetsmarkeringar (kallas även rörlighetsklot), de glödande gröna markeringarna på tak och höga avsatser i hela staden, för att öka din rörlighetsklassning. Ju högre rörlighetsklotet är, desto större blir ökningen av rörlighetsklassningen.



STUNTMARKERINGAR/TÄVLINGAR PÅ TAK OCH VÄGAR

Ljuscirklarna som verkar flyta runt på himlen är stuntmarkeringar som visas på din HUD på ett praktiskt sätt. Om du kör fordon genom stuntmarkeringar förbättras din körningsklassning.

De gröna ljusstrålarna som visas på din HUD är markeringar för tävlingar på tak. Slå måltiden för de här tävlingarna till fots för att förbättra din rörlighetsklassning.

De purpurfärgade ljusportarna som visas på din HUD är markeringar för vägtävlingar. Slå måltiden för de här tävlingarna i ett rörligt fordon för att förbättra din körningsklassning.



Spela mot vem som helst, när som helst och var som helst på Xbox Live. Bygg upp din profil (ditt gamer card). Chatta med dina kompisar. Hämta innehåll på Xbox Live Marketplace. Skicka och ta emot röst- och videomeddelanden. Anslut dig nu och gå med i revolutionen.

Ansluta dig

Innan du kan använda Xbox Live måste du ansluta Xbox-konsolen till Internet med en höghastighetsanslutning och registrera dig för Xbox Live-tjänsten. Du kan se om Xbox Live finns där du bor och hur du ansluter till Xbox Live genom att gå till **www.xbox.com/live**.

FAMILY SETTINGS

Med dessa enkla, flexibla verktyg kan föräldrar bestämma vilka spel unga spelare ska få tillgång till beroende på spelets innehåll. Det finns mer information på **www.xbox.com/familysettings**.

Språk som inte stöds i Xbox Dashboard

Om spelet är tillgängligt på ett språk som det inte finns stöd för i Xbox Dashboard måste du markera motsvarande plats (region) i **Console Settings** (konsolinställningar) för att aktivera språket för spelet. Mer information finns på **www.xbox.com**.

REALTIME WORLDS

Creative Director

Dave Jones

Producer

Phil Wilson

Design Lead

Billy Thomson

Designers

Gary Penn (Denki)

Jonathan Hughes

Lead Mission Designer

Bill Green

Level & Mission

Designers

Russ Flaherty

Steve Iannetta

Mission Designers

Chris Isaacs

Ed Campbell

Neil Crawford

Art Director

Jeff Cairns

Art Production &

Animation Lead

Russell Murray

Animators

Andy Sawers

Neil Pollock

Richard Clay

Environment Lead

Richard Fox

Environment Artists

Barry Sheridan

Brian Smith

Christian Simcock

Jason Hall

Mick McCallion

Mike McLarty

Paul Simms (Jr)

Phil McClenaghan

Stacey Jamieson

Stuart Campbell

Tahir Rashid

Vehicles Lead

Gary Thomson

Vehicle Artist

Martin Good

Characters Lead

Steve Hodgson

Character Artist

Paul Simms (Sr)

Audio Director

Raymond Usher

Audio Consultant

Colin Anderson (Denki)

Audio Programmer

Roland Peddie

Audio Designers

Ross Nicoll

Stuart Ross

Technical Lead

Keith Hamilton

System Programmers

Alistair Baxter

Dave Lees

George Harris

Hugh Malan

Peter Walsh

Tools Programmers

Damian Scallan

Gordon Milligan

Gameplay & AI Lead

Mike Enoch

Gameplay

Programmers

Barry Cairns

Bill Henderson

David Hynd

Niall Rore

Lead AI Programmer

Stig Petersen

AI Programmers

Bryan Robertson

Hussam Suliman

Nathan Ruck

Pranay Kamat

Stephen Holmes

Character Action

Programmers

Bert McDowell

Daniel Brown

Networking Lead

Iain Ross

User Interface & Live

Programmer

Ant Sims

QA Manager

Iain Donald

Testers

Alistair White

Chris Thomson

Hughel Bunyan

Sean Branney

Supporting RTW

Technology

Chris Stamp

Luke Halliwell

Paul Simms (Jr)

Phil McClenaghan

Stacey Jamieson

Stuart Campbell

Tahir Rashid

Vehicles Lead

Gary Thomson

Vehicle Artist

Martin Good

Characters Lead

Steve Hodgson

Character Artist

Paul Simms (Sr)

Audio Director

Raymond Usher

Audio Consultant

Colin Anderson (Denki)

Audio Programmer

Roland Peddie

Audio Designers

Ross Nicoll

Stuart Ross

Technical Lead

Keith Hamilton

System Programmers

Alistair Baxter

Dave Lees

George Harris

Hugh Malan

Kirsty Scott

Marlene Laubscher

Morag Wilkie

Vicki Anderson

RTW Studio Manager

Colin Macdonald

RTW Commercial

Director

Tony Harman

RTW Chairman

Ian Hetherington

RTW Managing

Director

Dave Jones

Thanks To

All at Microsoft Game

Studios

Mark H & Mike T, MS

Research

Carol P & Jon C,

Realtime UK

Stuart R, Alistair M &

Jo D, Criterion

Mark V, Ketsujin

Studios

Pierre, Gilles & Team,

Kynogon

Joakim W, Valkyrie

Entertainment

Dade & Mason, Digital

Kitchen

Natalia M, Nikitova

Marc, John & Team,

Havok

Scott, Chris & Richard,

House of Moves

Xen Services Ltd.

Release Manager

James Cope

Env Artists

Chris Rundell

Chris Gottgetreu

Visual Effects Artist

Thor Hayton

System Programmer

Neil Duffield

Gameplay Programmer

Will Sykes

AI Programmer

Paul Grenfell

Tools Programmer

Andrew Thomas

Senior Tester

Sameer Malik

Xen Services Ltd

Gary 'C.I.A.C.' Liddon

CEO.

Gareth Noyce C00.

Special Thanks

Gil Scott-Heron

MICROSOFT

Production

Pete Wong

Peter Connelly

Design

Chris Novak

Art

Kiki Wolfkill

Dave McCoy

Curtis Neal

User Experience

Kiki McMillan

Beth Demetrescu

Dana Ludwig

Raquel Robertson

User Testing

Jerome Hagen

Engineering

Andrew Kertesz

Russ Almond

Jason Major

Kutta Srinivasan

Test

Kevin Darby

Adrian Brown

Mike Yriondo

Natahri Felton

Joe Djorgee

Jamie Evans

Greg Murphy

Alex Cutting

Andrew Marthaller

Bhargavi Srivathsan

Jami Johns

John Noonan

Kevin Dodd

Kishore Alavalapati

Mark Grimm

Steve Larson

Tian Li

Tiffany Walsh

Rahsaan Shareef

The Reserves teams

Audio

Guy Whitmore

Kristofor Meliroth

Ken Kato

Jason Shirley

Marketing

Craig Evans

Business Development

Bill Wagner

Localization

Tina Lin

EMEA, Japan, Korea, &

Taiwan LOC Teams

Legal & Geopolitical

Don McGowan

Sue Stickney

Elke Suber

Paige Williams

Special Thanks

Ken Lobb

Bonnie Ross

Josh Atkins

Tony Cox

Frank Pape

Laura Hamilton

Matt Whiting

JoAnne Williams

MGS Web Team

Oisin Connelly

Michael McConnohie

Customer Support

	PSS*	TTY**
Australia	1 800 555 741	1 800 555 743
Österreich	0800 281 360	0800 281 361
Belgique/België/Belgien	0800 7 9790	0800 7 9791
Česká Republika	800 142365	
Danmark	80 88 40 97	80 88 40 98
Suomi/Finland	0800 1 19424	0800 1 19425
France	0800 91 52 74	0800 91 54 10
Deutschland	0800 181 2968	0800 181 2975
Ελλάδα	08000 44 12 8732	00800 44 12 8733
Magyarország	17774933	
Ireland	1 800 509 186	1 800 509 197
Italia	800 787614	800 787615
Nederland	0800 023 3894	0800 023 3895
New Zealand	0508 555 592	0508 555 594
Norge	800 14174	800 14175
Polska	00 800 4411796	
Portugal	800 844 059	800 844 060
España	900 94 8952	900 94 8953
Slovensko	0800 004 557	
Sverige	020 79 1133	020 79 1134
Schweiz/Suisse/Svizzera	0800 83 6667	0800 83 6668
South Africa	0800 991550	
UK	0800 587 1102	0800 587 1103

*PSS – Product Support Services; Produkt-Supportservices; Services de Support Technique; Produktsupporttjenester; Tuotetuki; Produktsupport; Υπηρεσία υποστήριξης πελατών; Supporto tecnico; Serviço de Apoio a Clientes; Servicio de soporte técnico; Serviços de Suporte ao Produto; Służby podopory produktow; Dział wsparcia technicznego produktu; Müşakı